



Interner Segelflugwettbewerb 2020

Der Bewerb besteht aus einem **Zeitflug** mit anschließender **Ziellandung**. Pro Teilbewerb (Tag) darf maximal 4-mal gestartet werden, die drei besten Flüge zählen.

Bei der Durchgangswertung werden die Punkte aus Flugzeit und Landung addiert. Der Flug mit den höchsten Punkten pro Durchgang und Gruppe wird auf 1000 hochgerechnet, alle anderen Flüge werden im Verhältnis zu diesem 1000-er ermittelt. Die drei besten Durchgänge pro Teilnehmer werden addiert und zählen als Endergebnis des Teilbewerbes.

Die Ergebnislisten werden regelmäßig unter www.msk.at und WhatsApp MSK Seglerbewerb veröffentlicht.

Der Gesamtsieger wird am Jahresende ermittelt. Dabei werden die 3 besten Teilbewerb-Ergebnisse eines Piloten gewertet, die anderen sind „Streicher“. Alle Piloten fliegen in einer Klasse. Die Wettbewerbe werden monatlich April bis Oktober an einem Samstag (Beginn 14 h) durchgeführt. Genaue Zeit- und Datumangaben werden per WhatsApp MSK Seglerbewerb und auf www.msk.at bekannt gegeben.

Startreihenfolge/Zeitnehmung

Vor Beginn werden die Startgruppen A, B und C sowie die Startreihenfolge 1,2 gelost. Die Hälfte der Teilnehmer startet zu Beginn in Gruppe A, der Rest in Gruppe B. Bei ungerader Teilnehmerzahl kann eine außenstehende Person als Zeitnehmer eingesetzt werden. Bei 11 bis 15 Teilnehmer wird eine Startgruppe C eingerichtet.

Während die Piloten der Gruppe A fliegen, sind die Piloten der Gruppe B Zeitnehmer und Helfer. Nach Durchgang der Gruppe A folgt Gruppe B und dann ev. Gruppe C

In den weiteren Durchgängen wird die Gruppenzuordnung geändert.

Der Start soll zügig und möglichst gleichzeitig erfolgen.

Aufstieg:

Ausgangshöhe 200m

Aufstieg kann erfolgen durch:

- Huckepackschlepp oder Seilschlepp (der Schlepp ist selbst zu organisieren)
- Eigenstart bei Elektrosegler
Windenstart

Jedes Segelflugmodell benötigt einen Höhenmesser, welcher dem (Piloten und) Zeitnehmer die Ausgangshöhe anzeigt.

Der Motor ist bei Erreichen der Ausgangshöhe abzuschalten, ebenso bei Schlepp, das Modell sofort freizugeben.

Ein Wiedereinschalten des Motors führt zu einer Nullwertung! Bei Überschreiten der Ausgangshöhe ist diese abzubauen, ohne eine Überfahrt auszunutzen. Der Zeitnehmer beobachtet den Höhenmesser und gibt dem Piloten bekannt, „Höhe erreicht“. Ab jetzt beginnt die Flugzeit zu laufen. Der Pilot oder Helfer haben jetzt dafür zu sorgen, dass die Höhenanzeige vom RC-Sender ausgeblendet wird.

Flugzeitwertung:

Die vorgegebene Flugzeit von 10 Minuten soll möglichst genau erreicht werden. Es gilt die Zeit von „Höhe erreicht“ bis zum Stillstand des Modells nach der Landung.

Im Wertungsblatt wird in der Spalte „Zeit“ immer die tatsächlich geflogene Zeit eingetragen.

Für die Wertung wird jede Sekunde als Punkt gezählt, d.h. max. 600 Punkte aus Flugzeit. Jede Sekunde darüber wird wieder abgezogen, jedoch nicht mehr als 60 Punkte/Sekunden.

Achtung: Wird die Flugzeit von 11 Minuten überschritten, gibt es keine Landepunkte!

zB.: Flugzeit 9:50 = 590 Punkte/Sekunden

Flugzeit 10:10 = 600-10 = 590 Punkte

Flugzeit 11:30 = 600-60 = 540 Punkte

Landewertung:

Es wird die Entfernung vom Landepunkt zur Modell-Nasenspitze nach dem Stillstand gewertet.

Eine Ziellandung innerhalb von 1 Meter Radius wird mit 100 Punkten gewertet. Für jeden Meter Entfernung werden 5 Punkte abgezogen. Ab 15 Meter Entfernung (Radius) bzw. bei Überzeit (>11 Minuten) gibt es keine Landepunkte.

Achtung: Die Landung muss innerhalb des MSK-Landeplatzes erfolgen.

Bei Außenlandungen wird der gesamte Flug als NULL-er gewertet! Eine Berührung des Modells von Personen, führt ebenfalls zu einer NULL-Wertung.

Für die Landepunkte werden im Wertungsblatt die Zahl auf den Maßbändern aufscheinenden Punkte (30-100) eingetragen.

Außerhalb des 15 m Radius und Überzeit zählt „0“ oder „x“ bei Außenlandungen.

| | | | | |
|------|------------------------------------|---|-----|----------------------------------|
| zB.: | Landung innerhalb 1 Meter Radius | = | 100 | Landepunkte |
| | Landung innerhalb 2 Meter Radius | = | 95 | Landepunkte |
| | Landung innerhalb 15 Meter Radius | = | 30 | Landepunkte |
| | Landung irgendwo am Landeplatz | = | 0 | Landepunkte |
| | Landung außerhalb des Landeplatzes | = | x | der gesamte Flug ist ein Nuller! |

Die Zuordnung der Landepunkte ergibt sich aus der Ziffer des Startgruppencodes. Sinngemäß A1, B1 ist Landepunkt 1.

Modell:

Teilnahmeberechtigt sind alle Segelflugmodelle bzw. Elektrosegler, 2 oder 3 achsgesteuert, mit oder ohne Brems- bzw. Wölbklappen.

Telemetrie ist grundsätzlich erlaubt, ausgenommen sind: Variometer und Höhenansage bzw. Höhenanzeige.